

Weekly Report

20171015-20171022

Han Dongming Oct. 22 2017

处理数据

处理vispaper的图数据，把所有的点的3度邻域都存到文件里，然后做子图和全图的相似度。然后处理成美国那边算法的进入数据

组会报告

Graphiti: Interactive Specification of Attribute-based Edges for Network Modeling and Visualization

从数据中抽取网络结构，根据用户的需求预定义网络的类型和属性。

idea

在组会讲了一下，和朱博，陆博，郭博私底下讨论了下。大概写一下，其实总缺少的还是数据，以及不知道公司里面是怎么更改数值的，应该是有一套的数值模型，以及一套比较成熟的工作流程，不太知道他们的需求

题目

游戏数值(策略)改动 可视分析
数值，比如攻击力，效果，技能等

动机

1. 游戏数值经常变更
2. 游戏数值的改动极易影响游戏体验
3. “游戏创新”和“主流策略”相违背

4. 目前没有关于游戏数值改动的可是分析

总览

系统最终的是为了，当游戏人员，想改动某个参数时，可以反馈出改动带来的影响，我们不评价衡量这个影响是好还是坏，只是告诉改动的人，会影响什么，比如工作人员想改A职业是因为，A职业胜率太高，但是可能改动时候，会影响到BCDEFG一堆职业，这些游戏人员并不全都能考虑到。